

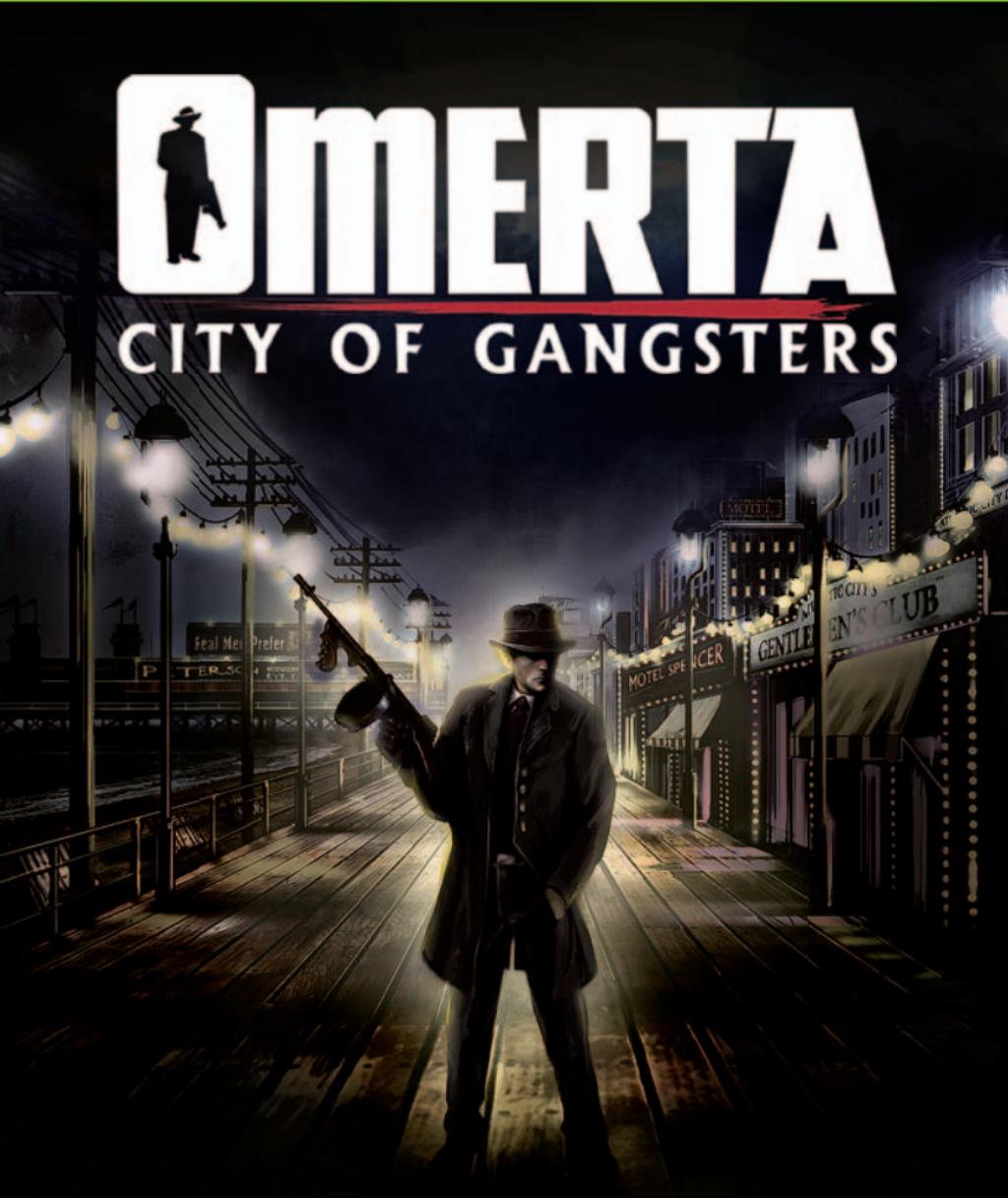


XBOX 360®



OMERTA

CITY OF GANGSTERS





AVVISO Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina www.xbox.com/support.

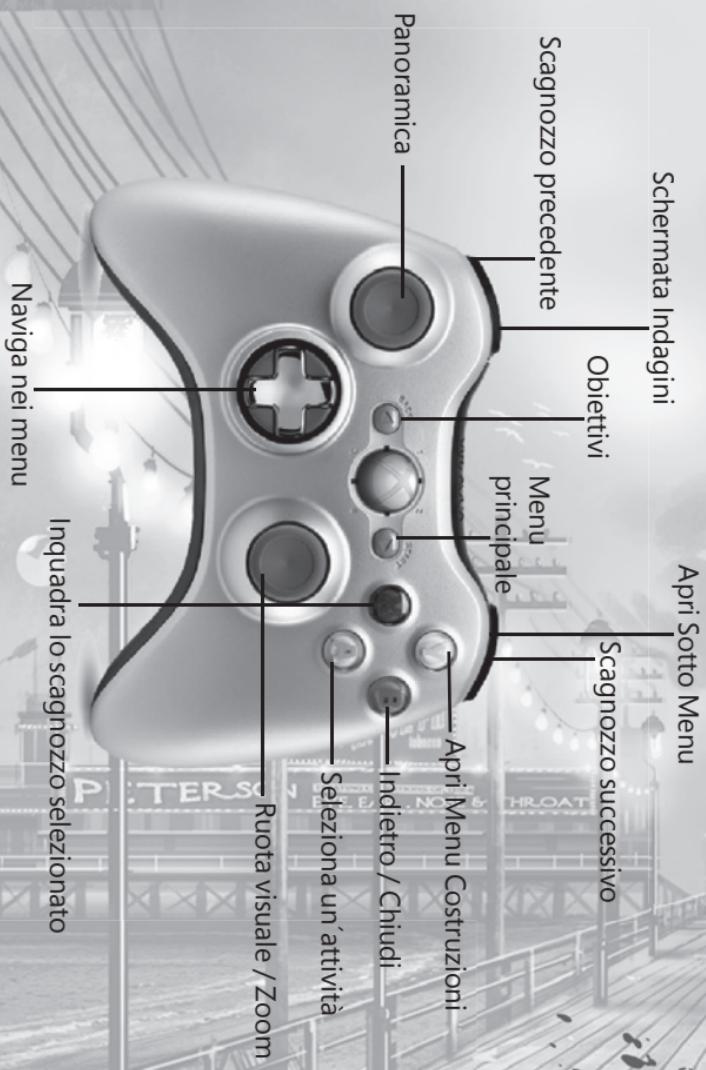
Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.** Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

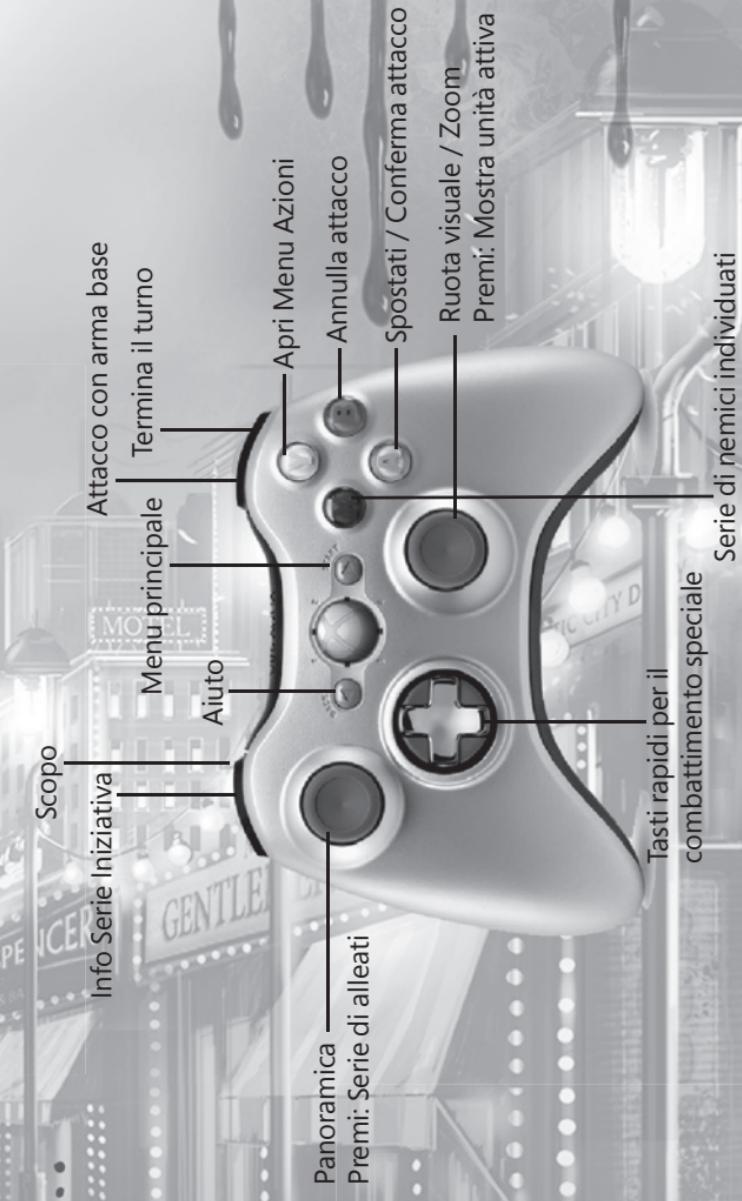
INDICE

COMANDI DEL GIOCO	4
BENVENUTO AD ATLANTIC CITY!	6
COLLEGATI A XBOX LIVE	6
INIZIARE UNA NUOVA PARTITA	7
COMANDI VISUALE	7
VISUALE STRATEGICA	7
RISORSE	8
APRIRE UN' ATTIVITÀ E COSTRUIRE EDIFICI	8
COMANDI	9
AGGIORNAMENTI	9
INTERROMPERE I LAVORI O CESSARE UN' ATTIVITÀ	9
LOCALI	10
EDIFICI	10
COSTRUZIONI	10
EDIFICI INDIPENDENTI	11
LIVELLO DI TEMIBILITÀ E GRADIMENTO	11
INCONTRI DI LOTTA	12
CARATTERISTICHE DEL COMBATTIMENTO	13
TIPI DI ARM	14
AUMENTARE DI LIVELLO	15
TALENTI	15
SUPPORTO TECNICO E SERVIZIO CLIENTI	16
GARANZIA LIMITATA	17

VISUALE STRATEGICA



COMBATTIMENTO TATTICO



BENVENUTO AD ATLANTIC CITY!

Dietro ogni grande fortuna, si cela un crimine!
Charlie "Lucky" Luciano

Catapultati in un mondo governato dal crimine, dal denaro sporco e dalla corruzione. Diventa il Boss e comanda la tua famiglia di gangster nella città di Atlantic City durante l'epoca del Proibizionismo. Ingaggia i tuoi scagnozzi, contrabbanda liquore, gioca alla lotteria clandestina e impossessati delle attività altrui. Difendi il tuo territorio e scontrati con le altre gang per il controllo del quartiere.

Omerta - City of Gangsters è un videogioco di simulazione basato sul combattimento tattico a turni. Impersonerai un immigrante appena sceso da un bastimento: dovrà scalare la gerarchia criminale per realizzare i tuoi sogni e arrivare a fare un giorno la bella vita. Costruisci il tuo impero ad Atlantic City, la capitale mondiale del divertimento!

Il combattimento a turni si basa sul comando tattico del Boss e dei suoi scagnozzi. Prendere la mira esatta e sparare sul tuo bersaglio mentre ti metti a riparo da una pioggia di proiettili ti darà la stessa carica di adrenalina di un brutale scontro corpo a corpo con il nemico dopo averlo messo alle strette.

COLLEGATI A XBOX LIVE

Sfida chiunque, in qualunque momento, ovunque tu sia su Xbox LIVE®. Chatta con i tuoi amici. Scarica i contenuti dal Marketplace di Xbox LIVE. Invia e ricevi messaggi video e vocali. Collegati e unisciti alla rivoluzione.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, visita il sito Web www.xbox.com/live/countries.

Controllo Genitori

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. Per ulteriori informazioni visita il sito Web www.xbox.com/familysettings

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

È la proibizione che rende ogni cosa più desiderata.

Mark Twain

Dopo aver selezionato "Nuova Partita" dal menu principale, dovrai creare il tuo personaggio. Segui le istruzioni sullo schermo per impostarne il nome, personalizzarne l'aspetto fisico, il background e le caratteristiche di partenza.

A seguire ti verrà mostrata la cartina di Atlantic City. Ogni missione strategica ha luogo in un diverso quartiere della città. Per la tua prima missione, seleziona l'unico quartiere che risulta sbloccato.

COMANDI VISUALE

- Per eseguire una panoramica, muovi LS
- Per ingrandire e diminuire lo zoom , muovi RS in avanti e indietro
- Per ruotare la visuale, muovi RS a sinistra e a destra

VISUALE STRATEGICA

Non so nemmeno dove si trovi il Canada.

Al Capone

La visuale strategica offre una veduta dall'alto sull'area di Atlantic City in cui ti trovi. È questa la modalità in cui si svolgono tutti gli aspetti simulati del gioco. Potrai aprire delle attività, costruire edifici, gestire le risorse, ingaggiare nuovi scagnozzi e mandare ogni singolo gangster a eseguire i tuoi ordini.

RISORSE

- **Denaro Sporco** – la maggior parte delle organizzazioni mafiose traggono i propri guadagni dal Denaro Sporco, senza dubbio la principale risorsa del gioco. Puoi utilizzare il Denaro Sporco per coprire gran parte delle spese, o per trasformarlo in Denaro Riciclato.
- **Denaro Riciclato** – il Denaro Riciclato rappresenta l'intero capitale di cui disponi che i tuoi ragionieri riescono a giustificare in modo da evitarti di finire in tribunale. È necessario Denaro Riciclato per acquistare le proprietà e costruire gli edifici.
- **Birra, Liquori e Armi** – questi sono i tre beni che puoi accumulare, vendere e comprare. La Birra è il meno costoso, mentre le Armi hanno il prezzo più alto. Per ciascuno dei tre è necessario un deposito, come indicato a seguire.
- **Deposito** – inizialmente hai la possibilità di utilizzare il tuo nascondiglio come deposito, ma sarà necessario altro spazio che potrai ottenere creando una rete di Magazzini o Depositi Segreti. Se sei a corto di spazio per depositare le tue merci, sarai costretto a vendere, ad un prezzo molto basso, le risorse in eccesso che possiedi.

APRIRE UN'ATTIVITÀ E COSTRUIRE EDIFICI

Per aprire un'attività, devi essere in possesso di una proprietà vuota in affitto con le caratteristiche adeguate (locale o edificio). Per costruire un edificio, devi essere in possesso di un lotto di terreno edificabile libero.

COMANDI

Dopo aver preso in affitto o acquistato una proprietà, premi Y per accedere al menu Attività. Seleziona l'icona Proprietà usando i tasti LB e RB, poi premi A per accedere alla scheda informativa relativa alla proprietà. Una volta aperta questa scheda, premi il tasto X. Seleziona il tipo di attività che preferisci. Per le proprietà in affitto occorre Denaro Sporco, mentre per le costruzioni devi disporre di Denaro Riciclato.

AGGIORNAMENTI

Ciascuna delle attività in tuo possesso può essere migliorata fino a un massimo di due aggiornamenti. Per accedere agli aggiornamenti devi premere il tasto X dopo aver selezionato un edificio e aperto la relativa scheda informativa.

INTERROMPERE I LAVORI O CESSARE UN'ATTIVITÀ

Per interrompere una qualsiasi delle tue attività, selezionala dal menu Attività (premendo Y e selezionandola con LB e RB) e premi il tasto Y quando si apre la relativa scheda informativa. Puoi riprendere l'attività in qualsiasi momento tu voglia.

Cessare un'attività è il modo per disfartene definitivamente. Puoi aprire una nuova attività nella proprietà in affitto o nel lotto di terreno edificabile ora liberi.

LOCALI

1. Spaccio clandestino di alcolici
2. Farmacia
3. Schema Ponzi
4. Pizzeria "Il Don"
5. Negozio d'armi
6. Racket delle estorsioni
7. Arena degli incontri di boxe
8. Strozzino
9. Bookmaker
10. Banco dei pegni

EDIFICI

1. Covo
2. Birrificio
3. Contrabbandiere
4. Distilleria
5. Deposito segreto
6. Ufficio contabile
7. Contraffattore
8. Mensa dei poveri
9. Grossista
10. Sindacato

COSTRUZIONI

1. Dormitorio pubblico
2. Hotel
3. Avvocato
4. Compagnia assicurativa
5. Clinica
6. Magazzino
7. Nightclub
8. Casinò

EDIFICI INDEPENDENTI

Oltre agli edifici di tua proprietà, ci sono molti edifici indipendenti ad Atlantic City: appartamenti residenziali, attività commerciali legali e illegali, e persino ville di gente importante come celebrità e funzionari della città.

Alcuni edifici indipendenti fungono da Informatori: rivelano delle nuove opportunità nel quartiere e permettono di espandere ulteriormente il tuo impero criminale.

I restanti edifici indipendenti offrono varie possibilità: potrai rapinarli, rifornirli o acquistarli. Per compiere una di queste azioni, devi inviare sul posto uno dei tuoi gangster. A volte, la specialità di un gangster (sicario, truffatore, genio del crimine, killer, scassinatore) inciderà sul risultato della missione.

Ricorda che alcune di queste azioni richiedono prerequisiti e costi aggiuntivi. Per esempio, puoi eseguire una determinata azione solo dopo aver instaurato un certo rapporto con il proprietario de ll'edificio.

INCARICHI

Gli incarichi consistono negli affari che i tuoi contatti ti offrono in tutta la città di Atlantic City. Per conoscere quali sono gli incarichi disponibili, tieni premuto RT e premi il tasto X. Gli incarichi si dividono in cinque categorie: Birra, Liquori, Armi, Soldi ed Extra. Gli incarichi disponibili cambiano continuamente nel corso del gioco e quindi non dimenticare di controllarli più volte.

LIVELLO DI TEMIBILITÀ E GRADIMENTO

I livelli di Temibilità e di Gradimento riflettono il modo in cui gli abitanti di Atlantic City considerano te e la tua gang. Questi livelli cambiano a seconda dei tuoi edifici, azioni e decisioni, apportando diversi benefici. Se aumenta il Gradimento nei tuoi confronti, il costo degli affitti della zona diminuisce. La tua Temibilità, invece, costringerà a un calo dei prezzi delle proprietà, facendo risultare

così l'acquisto di un nuovo edificio molto meno costoso. Entrambi i livelli incidono sulla redditività di diverse attività.

Non c'è alcun problema se i valori di entrambi gli indici sono alti contemporaneamente, oltre al fatto che essere molto temuto non significa necessariamente essere meno gradito e viceversa.

INCONTRI DI LOTTA

*Puoi fare molta più strada con una parola gentile e una pistola
che con una parola gentile e basta.*

Al Capone

Appena inizi un incontro di lotta, il gioco passa alla Visuale Tattica. Gli incontri di lotta in Omerta: City of Gangsters sono a turni: si attiva un solo personaggio per turno, mentre gli altri entreranno in azione secondo l'ordine di iniziativa stabilito, come indicato nella parte superiore dello schermo.

Per terminare il turno di un personaggio quando hai finito di impartirgli ordini, premi il tasto RB.

- **I Punti Azione (AP)** consistono nell'abilità di un personaggio di attaccare o ricorrere a talenti speciali. Gli Attacchi e i Talenti consumano quantità diverse di AP.
- **I Punti Movimento (MP)** indicano quanto un personaggio può spostarsi durante il suo turno. Gran parte degli attacchi consuma tutti gli MP disponibili, fai quindi attenzione a come ti muovi prima di attaccare.
- **La Salute** indica le attuali condizioni fisiche del personaggio. Quando un personaggio viene colpito, perde Salute. Se un personaggio perde tutta la sua Salute, verrà messo ko. I tuoi scagnozzi sono dei tipi duri e sopravviveranno anche dopo essere stati messi ko, ma le ferite subite li penalizzeranno finché non saranno curate. Se tutti i tuoi personaggi vengono messi ko, perderai la battaglia.

- Il **coraggio** indica le attuali condizioni mentali di un personaggio e diminuisce se viene colpito, come accade per la Salute. Ad ogni turno viene recuperata una piccola quantità di Coraggio. Se il Coraggio di un personaggio raggiunge il minimo, si farà prendere dal panico e perderà AP e MP finché non ritorna in sé.

CARATTERISTICHE DEL COMBATTIMENTO

Muscoli

Indica la forza e la forma fisica generale del personaggio. Influisce sull'agilità e sulla prestazione nell'uso delle armi bianche.

Destrezza

Indica la destrezza e i riflessi di un personaggio. Influisce sulle prestazioni nell'uso di qualsiasi tipo di arma da fuoco.

Resistenza

Indica la capacità di un personaggio di incassare i colpi. Influisce sulla Salute del personaggio.

Intelligenza

Indica l'intelligenza di un personaggio e gli permette di entrare in azione più spesso.

Coraggio

Indica il coraggio e la determinazione di un personaggio. Un livello alto di questa caratteristica incrementa i Punti Coraggio e la reattività nella fase iniziale del combattimento.

Furbizia

Indica la furbizia e l'astuzia di un personaggio. Determina gli AP e modifica la possibilità di mettere a segno un colpo critico.

TIPI DI ARMI

Nel corso del gioco troverai 8 tipi di armi diverse, ciascuna delle quali è contraddistinta da un potere di attacco diverso.

Puoi cambiare il tipo di arma dei tuoi gangster dalla scheda Profilo nella finestra Gestione Gang nella Visuale Quartiere, ma mai durante uno scontro. Ricorda che i personaggi con un alto livello di Destrezza sono più efficaci con le armi da fuoco, mentre i personaggi con un alto livello di Muscoli arrecano più danni utilizzando le armi bianche.

Pistola

Le pistole sono più precise se usate a distanze ravvicinate e consumano meno AP per ogni sparo.

Revolver

I revolver consumano molti AP per ogni colpo, ma di solito sparano parecchi colpi con un singolo attacco. Un personaggio che dispone di revolver si vendica automaticamente sul nemico che per primo lo ha attaccato un'arma da fuoco.

Fucile a canna liscia

I colpi del fucile a canna liscia sono molto efficaci a distanze ravvicinate e centrano chiunque si trovi di fronte a chi spara. I fucili a canna liscia distruggono qualunque cosa copra gli oggetti più velocemente di qualsiasi altra arma.

Fucile a canna rigata

I fucili a canna rigata sono le armi con maggiore precisione, molto efficaci a lunghe distanze.

Mitra

I mitra sono delle armi automatiche devastanti, in grado di colpire chiunque si trovi in un ampio raggio d'azione. Se il personaggio resta completamente fermo prima di sparare con un mitra, il suo attacco arreca danni maggiori.

Pugni

Colpire con i pugni infligge pochi danni, ma comporta un basso consumo di AP. Contrariamente ad altri tipi di attacchi, i pugni non diminuiscono gli MP, e quindi un personaggio può attaccare con i pugni e spostarsi subito dopo.

Coltello

Il coltello arreca danni di media entità e ha un consumo di AP medio. Può essere lanciato a distanza ravvicinata. Se ci si sposta usando un coltello verso un nemico che non è ancora stato ferito, questo attaccherà per difendersi anche se non è il suo turno.

Mazza

Gli attacchi utilizzando delle mazze sono molto efficaci ma consumano molti AP. Inoltre, colpire con una mazza il nemico infliggerà un trauma cranico che diminuirà i suoi AP nel turno successivo.

AUMENTARE DI LIVELLO

A volte i tuoi gangster saranno pronti ad aumentare di livello dopo aver completato un duro incontro di lotta o una sfida impegnativa. Affinché un gangster aumenti di livello, devi andare nella sua scheda Profilo nella finestra Gestione Gang (Visuale Quartiere).

Ogni volta che un personaggio aumenta di livello, riceve un accessorio. Puoi scegliere fra molti accessori diversi e altri che verranno sbloccati nei livelli successivi.

TALENTI

Talenti sono dei poteri speciali che concedono ai personaggi ulteriori abilità durante il combattimento. Alcuni Talenti possono essere utilizzati in qualunque momento, altri una sola volta durante un incontro di lotta, e altri ancora possono essere ricaricati quando il personaggio sconfigge un nemico.

Tutti i gangster hanno almeno un Talento e ne guadagnano altri quando aumentano di livello (ai livelli 4 e 8).

SUPPORTO TECNICO E SERVIZIO CLIENTI

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum:
forum.kalypsomedia.com.

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email **support@kalypsomedia.com**, oppure al seguente numero telefonico:

**Tel: 0049 (0)6241 50 22 40
(dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)
Fax: 0049 (0)6241 506 19 11**

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

GARANZIA LIMITATA

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL MALFUNZIONAMENTO DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O MALFUNZIONAMENTI

INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI O LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.







ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support

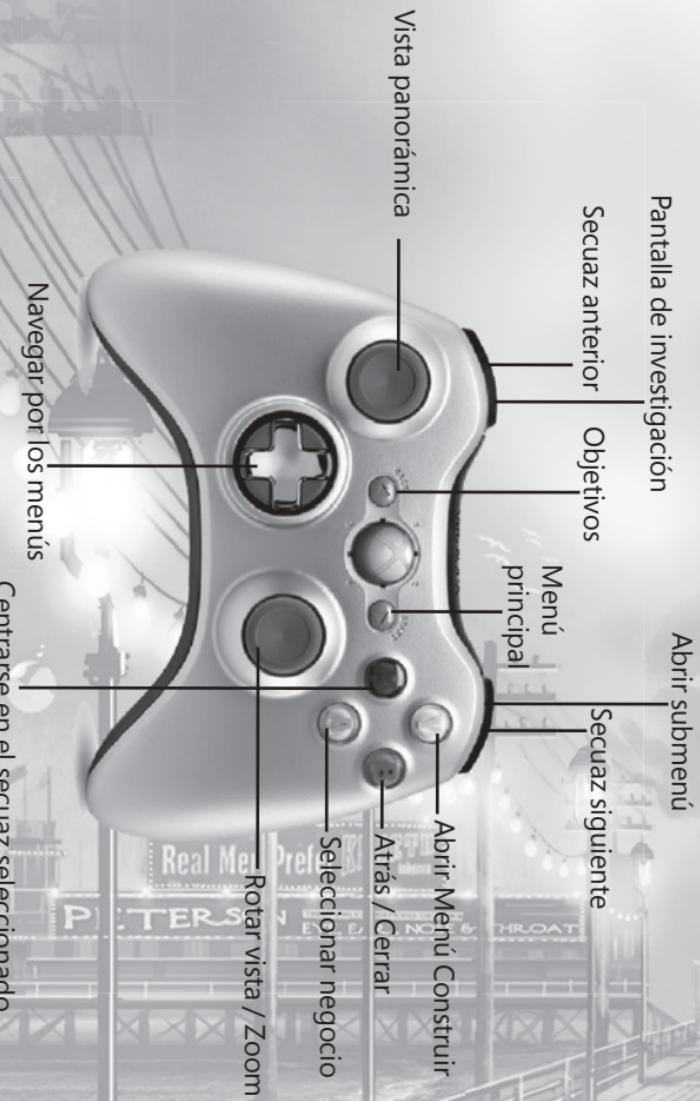
Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la conciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

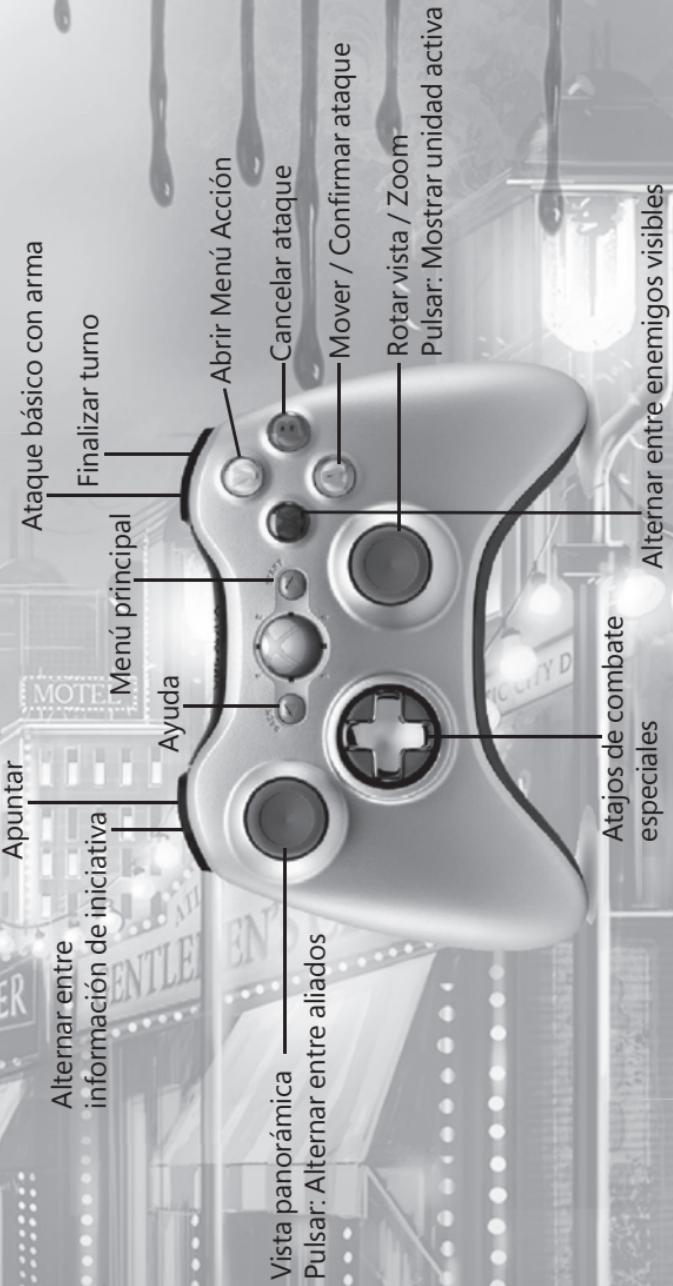
ÍNDICE DE CONTENIDOS

CONTROLES DEL JUEGO	22
¡BIENVENIDO A ATLANTIC CITY!	24
CONÉCTATE A XBOX LIVE	24
CÓMO EMPEZAR UN JUEGO NUEVO	25
CONTROLES DE LA CÁMARA	25
VISTA ESTRATÉGICA	25
RECURSOS	26
CÓMO CREAR NEGOCIOS Y CONSTRUIR EDIFICIOS	26
CONTROLES	27
MEJORAS	27
CÓMO DETENER LAS OBRAS Y ABANDONAR UN NEGOCIO	27
TUGURIOS	28
LOCALES	28
CONSTRUCCIONES	28
EDIFICIOS INDEPENDIENTES	29
TRABAJOS	29
INDICADORES DE MIEDO Y ACEPTACIÓN	29
PELEAS	30
ATRIBUTOS DE COMBATE	31
TIPOS DE ARMAS	32
CÓMO SUBIR DE NIVEL	33
TALENTOS	33
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE KALYPSO MEDIA	34
GARANTÍA LIMITADA	35
CREDITS	37
LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT	38

VISTA ESTRATÉGICA



COMBATE TÁCTICO



¡BIENVENIDO A ATLANTIC CITY!

*¡Detrás de una gran fortuna, hay un gran crimen!
Charlie "Lucky" Luciano*

Sumérgete en un mundo de crímenes, dinero negro y corrupción. Conviértete en el "Don" y dirige tu propia familia criminal en la época de la Prohibición, en Atlantic City. Contrata a matones, compra y vende alcohol de contrabando, organiza apuestas ilegales y extorsiona a los dueños de los locales y comercios de la zona. Defiende tu territorio y lucha contra las otras bandas para hacerte con el control de los distritos.

City of Gangsters es un juego de simulación con combates tácticos por turnos. Métete en la piel de un inmigrante recién llegado a América con grandes sueños por cumplir y ve escalando peldaños en la jerarquía criminal. ¡Construye tu propio imperio delictivo en el paraíso de Atlantic City!

El combate por turnos se centra en la dirección táctica del Jefe y de sus esbirros. Encontrar la mejor posición estratégica desde donde disparar a tu blanco al tiempo que te pones a cubierto para esquivar una lluvia de metralla puede ser tan gratificante como abatir a tu enemigo en una brutal pelea cuerpo a cuerpo.

CONÉCTATE A XBOX LIVE

Juega con todos, en cualquier momento, en cualquier sitio con Xbox LIVE®. Chatea con tus amigos. Descárgate contenido en Xbox LIVE Marketplace. Envía y recibe mensajes de voz y vídeo. Conéctate y súmate a la revolución.

Cómo conectarse

Antes de utilizar Xbox LIVE, conecta tu consola Xbox 360 a una conexión de Internet de alta velocidad y regístrate como miembro de Xbox LIVE. Para más información sobre cómo conectarse y para saber si Xbox LIVE está disponible en tu zona, dirígete a www.xbox.com/live.

Control parental

Estas herramientas sencillas y flexibles permiten a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños atendiendo a la clasificación de su contenido. Para más información, visita www.xbox.com/familysettings.

CÓMO EMPEZAR UN JUEGO NUEVO

Es la prohibición lo que hace que cualquier cosa sea preciosa
Mark Twain

Tras seleccionar "Nuevo juego" en el menú principal deberás crear tu personaje. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para ponerle nombre al personaje, elegir su aspecto y definir su entorno y sus atributos de partida.

A continuación se mostrará la pantalla con el mapa de Atlantic City. Cada misión estratégica tiene lugar en un distrito diferente de la ciudad. Para la primera misión, selecciona el único distrito que, por el momento, se encuentra desbloqueado.

CONTROLES DE LA CÁMARA

- Para acceder a la vista panorámica, mueve el LS
- Para acercar y alejar el zoom, mueve el RS hacia adelante y hacia atrás
- Para rotar la cámara, mueve el RS a la derecha y a la izquierda

VISTA ESTRATÉGICA

Ni siquiera sé en qué calle está Canadá.
Al Capone

La vista estratégica ofrece una perspectiva a vista de pájaro del distrito en curso de Atlantic City. Todos los aspectos de simulación del juego tienen lugar aquí, y desde aquí puedes establecer negocios, construir edificios, gestionar recursos, contratar a tus hombres y darles órdenes.

RECURSOS

- **Dinero negro** – la mayoría de los negocios delictivos obtendrán beneficios en dinero negro, fácilmente el recurso más importante del juego. Puedes gastar ese dinero para cubrir la mayoría de tus gastos o puedes blanquearlo para conseguir dinero limpio.
- **Dinero limpio** – el dinero limpio lo constituyen todos tus fondos cuya existencia tus contables pueden justificar sin que de ello resulte una condena de cárcel. El dinero limpio es necesario para comprar inmuebles y construir edificios.
- **Cerveza, bebidas alcohólicas y armas** – son las tres mercancías que puedes almacenar, comprar y vender. La cerveza es la más barata y las armas las más caras. Todas ellas requieren un espacio de almacenaje.
- **Espacio de almacenaje** – al comienzo, tu escondite te proporciona cierto espacio para almacenar las mercancías, pero para disponer de mayor espacio de almacenaje es necesario establecer un almacén o un local de almacenamiento oculto. Si te quedas sin espacio, te verás obligado a organizar una subasta para vender tu exceso de recursos a precios muy bajos.

CÓMO CREAR NEGOCIOS Y CONSTRUIR EDIFICIOS

Para crear un negocio tienes que tener un local vacío, en régimen de alquiler, del tipo adecuado (tugurio o local). Para construir un edificio, tienes que contar con un solar vacío que sea de tu propiedad.

CONTROLES

Una vez que hayas alquilado o comprado una propiedad, pulsa el botón Y para abrir el menú de negocios. Selecciona el ícono de la propiedad con el stick derecho o el izquierdo y a continuación pulsa A para abrir el panel con la información del inmueble. Con el panel abierto, pulsa X. Selecciona el tipo de negocio que deseas establecer para crearlo. Las propiedades alquiladas requieren dinero en negro; la construcción requiere dinero limpio.

MEJORAS

Cada uno de tus negocios puede ser objeto de hasta dos mejoras. Para acceder a dichas mejoras pulsa el botón X cuando un edificio haya sido seleccionado y su panel de información esté abierto.

CÓMO DETENER LAS OBRAS Y ABANDONAR UN NEGOCIO

Para paralizar cualquiera de tus negocios, selecciónalo en el menú de negocios (botón Y para acceder, stick derecho e izquierdo para navegar) y pulsa Y mientras el panel de información se encuentra abierto. Siempre puedes reanudar las obras más adelante.

El abandono de un negocio es una forma más permanente de librarse de él. Así, en la propiedad en alquiler o en el solar que queda vacante puedes establecer un nuevo negocio.

TUGURIOS

1. Bar ilegal
2. Farmacia
3. Fraudes piramidales
4. Pizzeria "El Don"
5. Armería
6. Extorsión a cambio de protección
7. Ring de boxeo
8. Usurero
9. Apuestas ilegales
10. Tienda de empeños

LOCALES

1. Piso franco
2. Cervecería
3. Contrabando
4. Destilería
5. Almacén oculto
6. Contable
7. Falsificador
8. Comedor social
9. Mayorista
10. Sindicato

CONSTRUCCIONES

1. Albergue para indigentes
2. Hotel
3. Despacho de abogados
4. Compañía de seguros
5. Clínica
6. Almacén
7. Nightclub
8. Casino

EDIFICIOS INDEPENDIENTES

Al margen de tus propios edificios, en Atlantic City hay muchos otros edificios independientes – edificios de apartamentos, negocios legales e ilegales e incluso residencias de gente poderosa como famosos y políticos y funcionarios de la ciudad.

Algunos edificios independientes son Informantes – ofrecen nuevas oportunidades en la zona y te permiten expandir tu imperio criminal.

El resto de los edificios independientes ofrecen oportunidades diversas. Por ejemplo, puedes asaltarlos, proporcionarles suministros o comprarlos. Para iniciar una de esas acciones, tienes que mandar a algunos de tus hombres allí. A veces la especialización de cada gánster (ejecutor, estafador, organizador, asesino a sueldo o ladrón) tiene un efecto adicional en el resultado.

Recuerda que algunas de estas acciones tienen un coste adicional o exigen unos requisitos previos. Por ejemplo, una determinada acción puede requerir que exista una relación estrecha con el propietario del edificio.

TRABAJOS

Los trabajos son tratos diversos que te ofrecen tus contactos por todo Atlantic City. Para ver qué trabajos hay disponibles, mantén pulsado RT y luego pulsa X. Los trabajos se dividen en cinco categorías – Cerveza, Bebidas Alcohólicas, Armas, Dinero y Trabajos Especiales. Los trabajos disponibles cambian constantemente a medida que se avanza en el juego, así que no te olvides de echarles una ojeada de vez en cuando.

INDICADORES DE MIEDO Y ACEPTACIÓN

Estos indicadores reflejan la opinión que tiene sobre ti y tu banda la gente de Atlantic City. Estos indicadores van cambiando en función de tus acciones, edificios y decisiones y ofrecen ventajas diversas. Cuanta más simpatía despiertes, menores serán los costes.

de alquiler en el distrito. Por otra parte, la puntuación de miedo obligará a que bajen los precios de los inmuebles, abaratando con ello la compra de nuevas construcciones. Ambos indicadores tienen un efecto sobre los beneficios de tus negocios.

Puedes inspirar miedo y gozar de una alta popularidad al mismo tiempo. Por lo general, el ser más temido no implica una menor aceptación y viceversa.

PELEAS

Puedes llegar mucho más lejos con una palabra amable y una pistola que solo con una palabra amable.

Al Capone

En cuanto se inicie una pelea, se abrirá la pantalla de Visión Táctica. Los combates en City of Gangsters se desarrollan por turnos. En cada turno, sólo un personaje estará activado y los demás actuarán en el orden inicial que se muestra en la parte superior de la pantalla. Para finalizar el turno de un personaje cuando hayas acabado de darle instrucciones, pulsa RB.

- **Los Puntos de Acción (AP)** representan la habilidad de un personaje para atacar o utilizar talentos especiales. Los Ataques y Talentos consumen diferentes cantidades de APs
- **Los Puntos de Movimiento (MP)** indican a cuánta distancia puede moverse el personaje. La mayoría de los ataques también consumen todos los MPs disponibles, así que recuerda moverte antes de atacar.
- **La Salud** representa la condición física del personaje en ese momento. Al recibir un golpe el personaje ve reducida su salud. Si pierde la totalidad de la salud, caerá noqueado. Tus hombres de confianza son duros y sobrevivirán al noqueo, pero sufrirán lesiones que les impedirán actuar hasta que no sean tratados. Si todos tus hombres caen noqueados, perderás la pelea.

- **El Valor** representa la condición mental del personaje en ese momento y, al igual que la salud, va disminuyendo con cada golpe. En cada turno se recupera una pequeña cantidad de valor. Si el valor de un personaje se ve significativamente reducido, a este le entrará el pánico y perderá algunos APs y MPs hasta que se tranquilice.

ATRIBUTOS DE COMBATE

Músculo

El músculo representa la fuerza física y la condición física general del personaje. Afecta a la movilidad y al rendimiento de las armas de pelea cuerpo a cuerpo.

Destreza

La destreza representa la agilidad y los reflejos de un personaje. Afecta a su rendimiento con todo tipo de armas de fuego.

Rudeza

La rudeza representa la capacidad del personaje para aguantar los golpes. Afecta a la salud del personaje.

Inteligencia

Este atributo representa la inteligencia del personaje y le permite actuar con más frecuencia.

Valor

El valor representa el coraje y la resolución del personaje. Un alto nivel proporciona más Puntos de Valor y una reacción más rápida al inicio de la pelea.

Agallas

Las Agallas representan la perspicacia y experiencia del personaje, determina los AP y modifica las probabilidades de asestar un golpe crítico.

TIPOS DE ARMAS

En el transcurso del juego encontrarás varias armas, organizadas en 8 tipos. Cada uno de ellos tiene una potencia de ataque distinta. Puedes cambiar las armas de tus gánsteres en la pestaña Perfil de la pantalla de Gestión de Equipos en la Vista del Distrito, pero nunca durante el combate. Recuerda que los personajes con un alto nivel de Destreza son más efectivos con las armas a distancia y que los que tienen mayor nivel de Fuerza Bruta son mejores con las armas propias del combate cuerpo a cuerpo.

Pistola

Las pistolas son más precisas a distancia corta y tienen un menor coste de APs por disparo.

Revólveres

Los revólveres tienen un elevado coste de APs por ataque pero generalmente disparan varios tiros en un mismo ataque. Un personaje con un revolver responderá automáticamente al primer enemigo que le ataque desde la distancia.

Escopeta

Los ataques con escopeta son muy efectivos a corta distancia y apuntan a cualquiera que se halle en un ángulo de 45 grados frente al atacante. Las escopetas destruyen los objetos tras los que se esconden los enemigos con mayor rapidez que otras armas.

Rifle

Los rifles son las armas más precisas, muy eficaces a larga distancia.

Real Men Prefer

Ametralladora

Las ametralladoras son armas de fuego automáticas con un poder devastador que atacan a cualquier persona en un amplio rango. Si el personaje no se ha movido durante el ataque con una ametralladora. Los daños infligidos son mayores.

Nudillos

Los ataques con nudillos infligen un daño menor pero también tienen un coste de APs menor. A diferencia de otros ataques, no

reducen los puntos de movimiento, por lo que un personaje puede atacar con los nudillos y moverse después.

Cuchillo

El cuchillo infinge un daño medio y tiene también un coste de APs medio. Puede lanzarse desde una distancia corta. Si el personaje se acerca a un personaje enemigo consciente con un cuchillo provocará que éste le ataque, incluso cuando no sea su turno.

Bate

Los ataques con bates pueden causar grandes daños, pero tienen un alto coste de APs. Además, los golpes con un bate causan una conmoción cerebral que reduce el AP del enemigo en el siguiente turno.

CÓMO SUBIR DE NIVEL

En ocasiones, tus hombres estarán preparados para subir de nivel una vez concluido un duro combate u otro tipo de reto. Para promocionar a un gánster, dirígete a la pestaña de su Perfil en la página de Gestión de Equipos (Vista de Distrito).

Cada vez que un personaje suba de nivel, ganará un privilegio adicional. Puedes elegir entre diversos privilegios y el número de estos aumentará a medida que se vayan alcanzando niveles superiores.

TALENTOS

Los talentos son poderes de ayuda especiales que conceden opciones adicionales a los personajes en la batalla. Algunos de ellos pueden utilizarse a voluntad, otros solamente una vez durante una pelea y otros pueden recargarse cuando el personaje abate a un enemigo.

Todos los gánsters tienen al menos un Talento y van sumando talentos adicionales cuando suben de nivel, en los niveles 4 y 8.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE KALYPSO MEDIA

Servicio técnico y de atención al cliente

Si tiene alguna pregunta o problema relativos a uno de nuestros productos, le ofrecemos respuestas y soluciones a las preguntas más frecuentes en nuestros foros: **forum.kalypsomedia.com**.

También puede ponerse en contacto con el servicio técnico mediante un correo electrónico a **support@kalypsomedia.com** o por teléfono:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40

(de lunes a viernes desde las 10:00 a las 16:00)

Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Puede que le apliquen las tarifas por conferencia internacional.

Antes de contactar con nosotros, asegúrese de conocer el nombre completo del producto y de que cuenta con un comprobante de compra. Sea lo más preciso posible describiendo los errores técnicos e incluya los mensajes de errores y otra información útil si es posible. Comprenda que no podemos responder preguntas sobre cómo jugar ni dar pistas sobre el juego ni por correo electrónico ni por teléfono.

GARANTÍA LIMITADA

El LICENCIADOR le garantiza (si es usted el comprador inicial del Software original) que el medio de almacenamiento original que contiene el Software está libre de defectos materiales y de fabricación, bajo un uso y mantenimiento normales, durante 90 días a partir de la fecha de compra. Si, por alguna razón, detecta un defecto en el medio de almacenamiento durante el periodo de garantía, el LICENCIADOR accede a sustituir, libre de cargo, cualquier Software que resulte estar defectuoso durante dicho periodo, siempre que el LICENCIADOR siga fabricando el Software en la actualidad. Si el Software ya no está disponible, el LICENCIADOR se reserva el derecho a sustituirlo por un programa similar del mismo valor o superior. Esta garantía se limita al medio de almacenamiento que contiene el Software, tal y como lo proporciona el LICENCIADOR, y no se aplica al desgaste normal por el uso. Esta garantía no se aplica y será nula si el defecto ha surgido por abuso, trato incorrecto o negligencia. Cualquier garantía implícita establecida por la ley está expresamente limitada al periodo de 90 días que se ha descrito.

Excepto por lo establecido anteriormente, esta garantía sustituye a cualquier otra garantía, ya sea oral o escrita, expresa o implícita, incluida cualquier otra garantía de comercialización, adecuación para un fin concreto o de no infracción, y el LICENCIADOR no se verá obligado a responder a ninguna otra demanda o garantía de ningún tipo.

Al devolver el Software de acuerdo con la garantía limitada indicada anteriormente, envíe el Software original únicamente a la dirección del LICENCIADOR especificada abajo e incluya: su nombre y dirección para la devolución; una fotocopia de su factura fechada de compra y una breve nota en la que se describa el defecto y el sistema en el que está ejecutando el Software.

EL LICENCIADOR NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGÚN CASO DE DAÑOS ESPECIALES, SECUNDARIOS O RESULTANTES DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE, INCLUIDOS DAÑOS A LA PROPIEDAD, PÉRDIDA DE POSESIONES,

FALLOS O MAL FUNCIONAMIENTO DEL ORDENADOR Y, EN LA MEDIDA EN QUE LO PERMITA LA LEY, DAÑOS POR HERIDAS PERSONALES, INCLUSO AUNQUE EL LICENCIADOR HUBIESE RECIBIDO AVISO SOBRE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LA RESPONSABILIDAD DEL LICENCIADOR NO SERÁ SUPERIOR AL PRECIO REAL PAGADO POR USAR ESTE SOFTWARE. ALGUNOS ESTADOS O PAÍSES NO PERMITEN LIMITACIONES EN LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, O EXCLUSIONES O LIMITACIONES DE DAÑOS SECUNDARIOS O RESULTANTES, POR LO QUE ES POSIBLE QUE ESTAS LIMITACIONES DE GARANTÍA, EXCLUSIONES Y LIMITACIONES DE RESPONSABILIDAD NO SE APLIQUEN EN SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS, PERO PUEDE QUE USTED TENGA OTROS DERECHOS LEGALES, YA QUE VARÍAN DE UNA JURISDICCIÓN A OTRA.



CREDITS

KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS

Simon Hellwig
Stefan Marcinek

HEAD OF FINANCE

Christoph Bentz

HEAD OF GAME PRODUCTION

Timo Thomas

GAME PRODUCERS

Dennis Blumenthal
Christian Schlüter

HEAD OF MARKETING

Anika Thun

MARKETING ASSISTANT

Jessica Immesberger

HEAD OF ART DEPARTMENT

Joachim Wegmann

ART DEPARTMENT

Simone-Desirée Rieß
Anna-Maria Heinrich
Thabani Sihwa
Anna Owtschinnikow

PR DEPARTMENT

Mark Allen
Ted Brockwood
Bernd Berheide

PRODUCT COORDINATION

MANAGER
Johannes S. Zech

LOCALISATION MANAGER

Sebastian Weber

QA MANAGER

Markus Reiser

SUPPORT & COMMUNITY

MANAGEMENT
Tim Freund

KALYPSO MEDIA UK

Andrew Johnson
Mark Allen
Kayleigh Gilkerson

KALYPSO MEDIA USA

Mario Kroll
Ted Brockwood
Theresa Merino

KALYPSO MEDIA DIGITAL

Jonathan Hales
Andrew McKerrow

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from

LICENSOR

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;(e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use.;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software;
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and

(g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION,

USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law. Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.

**4 Milbanke Court
Milbanke Way
Bracknell
Berkshire
RG12 1RP
United Kingdom**

www.kalypsomedia.com

HAEMIMONT
GAMES

kalypso

Omerta - City of Gangsters Copyright © 2013 Kalypso Media Group.
All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by
Kalypso Media UK Ltd. All other logos, copyrights and trademarks
are property of their respective owner.